

El espacio acuático como ámbito lúdico-educativo

Víctor J. Ventosa Pérez

RESUMEN: *Las líneas que siguen, pretenden abrir una nueva línea de trabajo respecto a un ámbito de intervención, teórica y metodológicamente inédito desde una perspectiva socioeducativa, pero con un creciente desarrollo en los últimos lustros desde una vertiente práctica. Nos referimos a los diferentes espacios acuáticos — públicos y privados, exteriores e interiores, naturales y artificiales— cada vez más variados y numerosos en nuestra sociedad y con una progresiva aceptación y utilización por parte de pequeños y mayores con una finalidad básicamente de ocio.*

A tal efecto, en este artículo se perfilan lo que se consideran las tres líneas prioritarias —teórica, metodológica y práctica— para desarrollar el programa de investigación propuesto, deteniéndose en la primera de ellas —la teórica— por ser previa a las otras dos. De este modo, se definen, delimitan y describen las posibilidades y características lúdico-educativas del medio acuático, estableciendo las variables que hay que tener en cuenta para una posible taxonomía de actividades acuáticas lúdico-educativas, que permitan estudios y desarrollos metodológicos y prácticos posteriores.

Palabras clave: *educación para el tiempo libre, juegos educativos, animación sociocultural, educación social, desarrollo comunitario.*

ABSTRACT: *The main ludic-educational features and applications in an aquatic environment are described, defined and delimited. In order to allow further studies and methodological developments, some useful variables for a tentative taxonomy of aquatic ludic-educational activities are also defined.*

Key words: *leisure education, educational games, social-cultural animation, social education, community development.*

El agua es un elemento primordial, fuente de la vida y como tal origen, fundamento y condición existencial del ser humano. Pero más allá de su función vital, el agua ha ido desplegando con el desarrollo de la civilización humana una serie de funciones socioculturales asociadas a fines higiénicos, terapéuticos, simbólico-religiosos, bélicos, productivo-comerciales, turísticos, deportivos, lúdicos o educativos. De todas estas funciones, en este artículo nos vamos a

ocupar de las dos últimas, ante el creciente protagonismo que el medio acuático está adoptando en nuestra sociedad como espacio lúdico-educativo. Este desarrollo forma parte del crecimiento en nuestro entorno de la Sociedad del Ocio y Bienestar al que el siglo XXI parece abocarse. Para comprobar esta evolución, no tenemos más que observar a nuestro alrededor la actual proliferación de instalaciones acuáticas destinadas al deporte, el ocio y el bienestar y cuidado personal que poco a poco está incardinándose en todas nuestras ciudades.

Aunque la historia de las instalaciones y espacios acuáticos como medios de ocio y descanso tienen en nuestra cultura más de dos mil años de historia (empezando por las primeras termas romanas y continuando con los balnearios), no es hasta el último cuarto del siglo XX cuando se inició su generalización a toda la población, primero con las piscinas públicas de verano, hasta el punto de haberse llegado a convertir en un servicio público obligado no sólo en cualquier ciudad sino en la mayor parte de los pueblos de nuestra geografía. Después se ha continuado este despliegue con la incorporación generalizada de este tipo de instalaciones a las urbanizaciones privadas y finalmente con la entrada en el siglo XXI se ha subido un nuevo peldaño en esta escalada de servicios con la climatización progresiva de dichas instalaciones así como la creación del nuevos servicios tales como el balneario urbano y el spa.

Este desarrollo imparable de las instalaciones y servicios acuáticos en los últimos años, ha afectado, como no podía ser menos, en la misma medida a los equipamientos y servicios de ocio y tiempo libre, hasta el punto que actualmente la mayor parte de las instalaciones, servicio o programas educativos en el tiempo libre incluyen dentro de sus posibilidades y actividades las propias del medio acuático. Esto supone una necesidad creciente de recursos lúdico-educativos adaptados a este medio, con el fin de aprovechar al máximo todas sus posibilidades. Una necesidad que contrasta abiertamente con la inexistencia de estudios socioeducativos al respecto. Y es que hasta la fecha, las escasísimas monografías que he encontrado publicadas en nuestras latitudes sobre juegos acuáticos están escritas desde un enfoque exclusivamente deportivo o terapéutico (Moreno y Gutiérrez, 1998. Moreno, 2001. Choque, S. y Choque, J., 2004).

Sin embargo, junto a esta innegable dimensión deportiva e incluso terapéutica de las actividades acuáticas, no debemos olvidar sus inmensas posibilidades lúdico-educativas cuando las abordamos desde el juego. En este sentido, el propósito de nuestro enfoque se centra específicamente en la actividad acuática como juego de cara a conseguir un desarrollo integral del participante, no sólo motriz sino también socio-afectivo y expresivo-comunicativo, desde un enfoque lúdico-recreativo y dentro del marco de una educación en el tiempo libre. Para poder desarrollar esta nueva línea de trabajo de una manera integral, es necesario hacerlo desde una triple perspectiva: teórica, metodológica y práctica.

1. *Desde el punto de vista teórico*, lo primero es definir, delimitar y describir las posibilidades y características lúdico-educativas del medio acuático, estableciendo las variables que hay que tener en cuenta para una taxonomía de actividades acuáticas lúdico-educativas.
2. *En el plano metodológico*, se hace necesario diseñar y aplicar estrategias y modelos de animación de espacios acuáticos contrastables que respondan a los diferentes contextos acuáticos existentes, así como a los distintos perfiles de sus destinatarios con una finalidad lúdica y educativa.
3. Finalmente desde el punto de vista práctico, es necesario desarrollar, aplicar, evaluar un repertorio amplio y variado de juegos acuáticos orientados a diferentes edades y sistematizados en función de diferentes objetivos.

En este artículo, voy a centrarme en la primera de estas tareas por ser base y fundamento de las demás, dejando para próximas ocasiones, el abordaje de las otras dos.

1. DELIMITACIÓN, DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS ACUÁTICOS

Aunque los juegos acuáticos constituyen una clase de juegos nítidamente delimitable y definible en razón del medio en el que aquellos se practican, y a pesar de su ya mencionada expansión en los últimos años, no se suelen incluir en las taxonomías de juegos existentes dentro de la literatura socioeducativa de ocio y tiempo libre

(Aguilera, 1975. Zamora, 1993. Varios, 1995. Gutiérrez, 1997), y cuando se mencionan, se plantean como una mera adaptación de *juegos de secano* (Bascones, 1991: 90-91). Este olvido, si bien podemos justificarlo en el pasado siglo, en razón de la escasa implantación de los espacios acuáticos específicos dentro de las instalaciones y equipamientos de ocio y tiempo libre, no sucede lo mismo desde el punto de vista de la tradición y existencia de medios acuáticos naturales (ríos, playas, lagunas, embalses...) generalizadamente presentes desde hace lustros en la mayoría de de las actividades e infraestructuras de aire libre (campamentos, colonias infantiles, albergues...). Por otro lado, todos aquellos animadores y educadores de tiempo libre con algunos años de experiencia a cuestas y con cierta perspectiva histórica, podemos atestiguar cómo el juego acuático ha estado de una u otra manera siempre presente en las actividades de aire libre, especialmente las vacacionales del verano (campamentos, colonias y semicolonias infantiles y juveniles), ya sea durante la hora diaria del baño en el río o la piscina, bien a través de actividades específicas de aventura en medio acuático (travesías y construcción de balsas con medios y técnicas de fortuna...). Todo ello, sin necesidad de mencionar las más recientes actividades acuáticas de multiaventura y deporte alternativo.

Por todo ello, creo que es ha llegado el momento de enmendar este olvido si bien antaño justificable, hogaño ya del todo imperdonable.

Para ello, empezaremos por dotar de un lugar autónomo y específico a los juegos acuáticos, dentro de la clasificación topológica de juegos de animación y tiempo libre o bien en razón del medio o lugar en el que se practican. De este modo, al igual que distinguimos los juegos de interior, de exterior o de mesa, deberemos en adelante incluir dentro de esta categoría taxonómica a los juegos de agua del mismo modo que en su momento distinguimos los juegos de tierra (canicas, rayuela...) o de aire (cariocas, cometas...) para delimitar los espacios lúdicos susceptibles de animación (Ventosa, 1997:158).

A partir de aquí, bien podemos definir los juegos de agua como *aquel conjunto de juegos que necesitan del medio acuático o de su entorno para poder practicarse*. Por tanto, su rasgo diferencial principal respecto al resto de juegos de animación y tiempo libre no

afecta a la naturaleza del propio juego sino al medio en el que se realiza. Esto quiere decir que en lo demás participa del conjunto de características distintivas que afectan e identifican al resto de los juegos como actividades de ocio: (Trilla,1993:57-60. Varios,1995: 9 y 17. López y Villegas, 1995: 7-8. Ventosa, 2003: 27)

- *Autonomía*: son actividades libremente elegidas y realizadas.
- *Autotelismo*: como tal juego es una actividad gratuita e improductiva. Se juega por el puro placer de jugar. Nada más y nada menos.
- *Placer*: todo juego implica diversión y disfrute, por tanto es una actividad placentera y gratificante en sí misma.
- *Participación*: desde el enfoque de la animación sociocultural damos importancia especialmente a los juegos grupales que implican cierto grado de comunicación entre los jugadores y desarrollan la dimensión socializadora.
- *Simulación*: posiblemente una de las ventajas socioeducativas más importantes del juego es la posibilidad que brindan de vivir en el plano de la ficción situaciones reales. Ello posibilita el desarrollo de la creatividad, la desinhibición así como el aprendizaje vicario y asimilación de roles, normas y habilidades sociales necesarias para la vida.
- *Delimitación espacio-temporal*: todo juego se da dentro de unas coordenadas espacio-temporales precisas que lo determinan y posibilitan. El caso de los juegos acuáticos es un claro ejemplo de hasta qué punto un espacio determinado configura y hace posible un tipo de juego. Del mismo modo, cada juego tiene una duración determinada (duración), unos tiempos idóneos (oportunidad), una edad (juegos tradicionales, populares, innovadores, tecnológicos...) y unas edades (infantiles, juveniles, de adultos...).
- *Reglamentación*: otra de sus ventajas socioeducativas de los juegos es su carácter reglado o normativo. Cada juego tiene unas normas que hay que cumplir para poder jugar, de lo contrario la actividad y con ella el disfrute que produce se acaba. Por tanto el juego ofrece una oportunidad única de asimilación de normas y aceptación de límites de una manera lúdica y con un refuerzo inmediato muy eficaz.

- *Globalidad*: el juego, finalmente, es una experiencia integral y absorbente que sumerge a la totalidad de la persona —cuerpo, mente, afectividad— que se abandona a sus encantos.

A estas características genéricas que afectan a todos los juegos de animación y tiempo libre, hay que añadir algunas otras de carácter educativo que son específicas de los juegos acuáticos:

- *Desarrollo de la competencia motriz*: esta capacidad es en la que más se han centrado hasta ahora las escasas publicaciones existentes desde un enfoque deportivo. Desde nuestra perspectiva lúdico-educativa también hay que tenerla en cuenta, especialmente si utilizamos los juegos acuáticos como actividades predeportivas o de animación deportiva (Ventosa, 2003: 432-437).
- *Desarrollo de habilidades perceptivas*: el medio acuático ofrece a la actividad lúdica la posibilidad de trabajar el esquema corporal (respiración, relajación, sentidos. . .), la espacialidad (lateralidad, organización y estructuración espacial) y la temporalidad (el ritmo, la estructuración y la orientación temporal) (Moreno, 2001: 20).
- *Integración de personas con determinadas discapacidades*: las especiales características del medio acuático tales como la disminución de la gravedad o la flotabilidad, minimizan determinadas discapacidades físicas, permitiendo la integración social a través del juego de una manera mucho más fácil que con otro tipo de actividades.
- *Sensación general de bienestar*, bien por efecto del contraste de temperaturas entre el exterior y el interior, bien por las propiedades tonificantes relajantes y refrescantes y que posee en sí misma el agua.
- *Dimensión lúdica implícita*: ésta es quizá la mayor ventaja del medio acuático desde el punto de vista lúdico. Y es que el agua aporta un valor lúdico añadido, ya que en sí misma invita al juego y al disfrute, por lo que cualquier actividad lúdica que se proponga dentro de este medio lleva de por sí el éxito casi asegurado de antemano.

2. POSIBILIDADES LÚDICO-EDUCATIVAS DEL MEDIO ACUÁTICO

Las posibilidades para el aprovechamiento lúdico-educativo de los espacios acuáticos de nuestro entorno son múltiples, pero para poder materializarlas es preciso primero hacer un análisis e inventario de dichos lugares. Para ello podemos clasificarlos desde el punto de vista espacial en tres tipos:

1. *Medios acuáticos naturales*: son los espacios tradicionales que las actividades de aire libre han venido utilizando siempre. No en vano, en la búsqueda de espacios para acampadas y campamentos de verano, la ubicación cercana de la playa, un río o una laguna es una de las condiciones determinantes de la elección final.
2. *Instalaciones especializadas*: son las que en los últimos años han multiplicado las posibilidades de las actividades acuáticas como parte importante de gran parte de los programas y servicios de animación y tiempo libre. A la implantación generalizada de piscinas públicas de verano en la mayor parte de las poblaciones, hemos de añadir el desarrollo más reciente pero no menos importante de las piscinas climatizadas y de los parques acuáticos.
3. *Nuevos servicios lúdico-educativos en medios acuáticos*: de forma paralela al incremento y expansión de las instalaciones acuáticas, se han venido poniendo en marcha innovadores programas y servicios de animación para el aprovechamiento lúdico-educativo de dichos recursos. Es el caso de las bibliopiscinas y de los espacios de animación a la lectura ubicados en las playas y piscinas y que si bien inicialmente estaban dirigidos a los niños, en la actualidad se están abriendo también al resto de los bañistas. Del mismo modo, se están expandiendo los parques infantiles y terrenos de aventura para adolescentes, especialmente en las playas con mayor espacio y proyección turística. Un ejemplo de este reciente desarrollo de innovadores servicios de animación acuática es la ludopiscina, una actividad que quien escribe estas líneas puso en marcha por primera vez en Salamanca hace nueve años en una piscina comunitaria

(en el verano del 96) y que hoy está consolidada como un servicio más de las piscinas municipales.

3. TIPOLOGÍA DE LA ANIMACIÓN EN MEDIO ACUÁTICO

Si bien las características espaciales e infraestructurales son esenciales a la hora de calibrar las posibilidades de animación en un medio acuático, hemos de tener en cuenta otras variables si queremos clasificar de una manera más completa los diferentes tipos de animación posibles en dicho ámbito. La tipología que a continuación propongo nos ayudará a descubrir y describir de una manera global las diferentes formas de animación en medio acuático posibles, así como permitirá delimitar de una manera más precisa el objeto de nuestro estudio. En este sentido, podemos establecer los siguientes factores delimitadores de la animación en espacios acuáticos:

- **Medio.** Según el entorno o espacio físico dentro del que se desarrolle la actividad acuática, podemos diferenciar dos tipos de medio:
 - *Natural*: ríos, lagos, playas. . .
 - *Artificial*: bien sea de tipo genérico (piscinas) o especializado (parques acuáticos, piscinas recreativas, balnearios urbanos...).
- **Destinatarios.** Según el perfil de los beneficiarios los juegos acuáticos adquieren diferentes contornos y posibilidades:
 - *Infancia*: descubrimiento y familiarización con el medio acuático, exploración, desarrollo psicomotriz, socialización, educación en el tiempo libre, predeporte...
 - *Juventud*: animación deportiva, educación en el tiempo libre, intervención socioeducativa, prevención...
 - *Adultos*: animación turística, ocio familiar, animación deportiva...
 - *Mayores*: animación estimulativa, animación turística, terapia ocupacional...
 - *Sectores con problemáticas específicas*: discapacidad física, intelectual, sensorial...
- **Finalidad.** Según los objetivos perseguidos también podemos diferenciar las actividades acuáticas:

- *Lúdicas*: recreación y tiempo libre...
- *Educativas*: pedagogía del ocio, desarrollo de habilidades, educación para la salud...
- *Deportivas*: juegos predeportivos, animación deportiva, mantenimiento físico, desarrollo de la competencia motriz....
- *Terapéuticas*: animación de personas mayores, rehabilitación, terapia ocupacional...
- **Materiales.** La naturaleza de los recursos utilizados para la realización de los juegos acuáticos también introduce un factor diferenciador, en razón de lo cual podemos hablar de materiales:
 - *Especializados*: fabricados y comercializados específicamente para las actividades y juegos acuáticos. Es el caso de los flotadores, hinchables, colchonetas o tapices flotantes y juguetes acuáticos.
 - *No especializados o cotidianos*: todos aquellos materiales genéricos, accesibles y de uso cotidiano que sin estar específicamente pensados para el juego acuático, se pueden utilizar para tal fin, mediante fácil adaptación o reutilización. Dentro de esta categoría cabe cualquier material doméstico (cuerdas, cubos, embudos, cintas...), lúdico-deportivo (pelotas, balones, aros...) o de otro tipo, que dé juego al propio juego.
- **Animadores.** Finalmente, la elección de unas u otras variables de entre las señaladas, dará lugar a diferentes perfiles de animador:
 - *Animador infantil*
 - *Animador juvenil*
 - *Animador de personas mayores*
 - *Animador o monitor deportivo*
 - *Monitor ocupacional*

A modo de resumen, podemos representar gráficamente las variables de la animación en medio acuático del modo siguiente:



A partir de aquí, aplicando las variables descritas, ya podemos delimitar con mayor precisión el objeto de nuestro estudio, que no es otro que el de la *animación acuática*, entendiendo por tal concepto:

La utilización de *juegos* en espacios acuáticos *naturales* y *artificiales* de carácter predominantemente *genérico*, dirigidos a una población especialmente *infantil*, *juvenil*, pero también a las personas mayores con una finalidad lúdico-educativa, a partir de *materiales cotidianos* destinados a animadores y educadores para el ocio y el tiempo libre.

4. BIBLIOGRAFÍA

- ARES, J. (1994). *El placer de jugar juntos*, CCS, Madrid.
BASCONES, L. M. (1991). *Juegos para la animación de ambientes*, CCS, Madrid.
CERI-OCDE, (1973). *Etudes de cas d'innovation dans l'Enseignement*. Vol. IV: *Stratégies d'innovation dans l'enseignement*, OCDE, Paris.

El espacio acuático como ámbito lúdico-educativo

- CHOQUE, S. y CHOQUE, J. (2004). *Actividades de animación para la tercera edad*, Paidotribo, Barcelona.
- GONZÁLEZ, M. T. y ESCUDERO, J. M. (1978). *Innovación educativa: teorías y procesos de desarrollo*, Humanitas, Barcelona.
- GUTIÉRREZ, R. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo*, CCS, Madrid.
- HUBERMAN, A. M. *Cómo se realizan los cambios en educación: una contribución al estudio de la innovación*. UNESCO, París.
- LÓPEZ, M. y MATAALLANA, J. (1995). *Organización y animación de ludotecas*, CCS, Madrid.
- MONTULL, J. A. (1996). *Juegos y más juegos para el tiempo libre*, CCS, Madrid.
- MORENO, J. A. (2001). *Juegos acuáticos educativos*, INDE, Zaragoza.
- MORENO, J. A. Y GUTIÉRREZ, M. (1998). *Bases metodológicas para el aprendizaje de las actividades acuáticas educativas*, INDE, Zaragoza.
- MORRISH, I. (1978). *Cambio e innovación en la enseñanza*, Anaya, Salamanca.
- STENHOUSE, L. (1984). *Investigación y desarrollo del currículum*, Morata, Madrid.
- VARIOS, (1995). *Actividades Lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes*, Popular, Madrid.
- VENTOSA, V. J. (1997). *Intervención socioeducativa*, CCS, Madrid.
- VENTOSA, V. J. (Coord.) (2003). *Manual del monitor de tiempo libre*, CCS, Madrid, 6ª ed.
- ZAMORA, A. (1993). *Recursos lúdico-festivos*, CCS, Madrid.